

04.20. SNI habilitáció 1

Fejlesztendő terület: beszéd, hallás, figyelem, koncentráció

Téma: Játék a beszédhangokkal, szavakkal

Feladat: otthon végezhető fejlesztő játékok és gyakorlatok

1. Szótaglánc

Játékleírás:

A tanuló vagy a játékvezető (szülő) mond egy szót. (nem szükséges szótagolva, normál módon kell kimondani) Ennek a szónak az utolsó szótagjával kell hogy kezdődjön a következő szó. A szavak így láncot alkotnak. Minden szót csak egyszer lehet mondani így célszerű, ha leírjuk az elhangzott szavakat. (a gyermek részéről természetesen ez csak az ismert/tanult betűket tartalmazó szavaknál lehetséges) Az is elegendő, ha a szülő feljegyzi, vezeti.

Ha valamelyik „játékos“ nem tud újabb szót mondani, akkor zálogot ad. (ezért érdemes a játék kezdete előtt néhány apróbb tárgyat odakészíteni, de lehet úgy is kiváltani magukat, hogy pl. mozgássort hajtanak végre: 5 guggolás, egyáltalán szökdelés, stb.) Így a megfelelő mozgás sem marad el. ☺

Hasznos lehet, ha a gyerekek előtte eltapsolják/eltörik a szót, így máris könnyebben megvan a keresett szótag. A játékot több játékos játszhatja. Minél többen játszáknak, annál érdekesebb.

Példák:

ceruza – zavar – varjú – Júlia – ajtó – Tóbiás – ásvány - ...

nyuszi – szilva – valami – mikor – korhad - hadvezér

Ötletek, változatok:

Előfordul, hogy a játék túl nehéznek bizonyul, ilyenkor lehet könnyítéseket alkalmazni, hogy a gyerekek ne érezzék sikertelennek magukat. Például könnyít, ha nem vesszük figyelembe a rövid és hosszú magánhangzókat illetve a LY és a J közti különbséget, hiszen ez utóbbi helyesírási szabály még nem tudatosított.

Hatás:

Az iskolában a szótagolás és szavak elválasztásának tanításánál igen jól alkalmazható nyelvi játék. A figyelem és a koncentrációs képesség javítására alkalmas.










2. Figyelj és színezz!














































Feladat:

Keress meg a számok helyét, segítenek a képek és az állatok! (írd az állatok alá a hozzájuk tartozó számot!)

Színezd ki azoknak az állatoknak a képét, amelyek szerinted a húsvéthoz kapcsolódnak!

♥ Írd az állatok alá a hozzájuk tartozó számot!

								
1	2	3	4	5	6	7	8	9

spec-edu.qwqw.eu

04.20. SNI habilitáció 2

Fejlesztendő terület: auditív (hallási) figyelem fejlesztése

Feladat: fejlesztő, játékos gyakorlatok és feladatok

1. Mit parancsol a király? – robotnyelv

Feladat: A szülő lesz a király. Fejére teszi a koronát, majd kér valamit (cselekvést) a gyermektől. A cselekvést csak szótagolva „robotosan” mondhatja ki. A gyermek végrehajtja az összes cselekvést, utána ő lehet a király. Példa: Ug-rálj csí-pő-re tett kéz-zel pá-ros lá-bon... Nehezítés lehet, ha gyorsítunk a kimondott utasításokon, de persze ezt csak úgy, hogy értehető maradjanak a gyermeknek. ☺

Javasolt cselekvések: pl.

- énekelj...
- guggolj le...
- táncolj...
- sétálj...
- forogj...
- mutass...
- mutasd...
- térdelj...
- kapálózz...
- feküdj...
- számolj...
- egyél...
- igyál...
- tapsolj...
- rajzolj...

2. Hallod-e?

Feladat: A szülő kiválaszt egy szótagot, majd különféle szavakat mond robotnyelven, szótagolva a gyermeknek. A gyermek feladata, hogy eldöntse, szerepel-e az adott szótag a szóban, vagy sem.

Kezdetben a szülő csak olyan szavakat mondjon a gyerekeknek, melyekben a keresett szótag a szó elején szerepel.

Később a keresett szótag a szó végén, vagy a szó belsejében is előfordulhat. A cél, hogy a gyerekek önállóan is mondjanak szavakat a szabály szerint. (tehát szerepcserével is játsszák)

Pl.: a választott szótag: „**MA**”.

Mintaszavak: **ma**-ci, le-vél, ka-nál, **ma**-jom, **ma**-ma, bé-ka, lá-**ma**, ku-tya, hagy-**ma**, si-**ma**, ko-**ma**, vo-nat, sza-**ma**-rak, Ta-**ma**-ra, ha-**ma**-rabb, nagy-**ma**-mi, pu-ló-ver, **ma**-nó, stb.

3. Fordított robotnyelv













Feladat: Kiteszünk 3 képet a gyermekek elé. Megnevezzük a képeket. Pl.: manó, kabát, kémény, papucs, kanál, stb.

Ezután mondjuk fordított sorrendben a képek nevében a szótagokat. A gyermek próbálja meg kitalálni, melyik képre gondoltunk.

Pl: nó-ma = manó, tó-aj = ajtó, mény-ké = kémény, stb.

4. „Csak egy kis matek”

Vajon melyik szám lesz a következő?
Folytasd a számsort!

 1 2	 9 10	 4 5
 5 6	 12 13	 8 9
 17 18	 3 4	 14 15
 11 12	 6 7	 18 19

Remélem, ügyes voltál, így mindent sikerült jól és vidáman megcsinálnod a játékos feladatok közül!

Szeretettel és üdvözlettel: Brigi néni